

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses mengembangkan potensi peserta didik. Pendidikan di Indonesia sekarang menggunakan kurikulum 2013. Tujuan dari kurikulum 2013 itu sendiri sesuai dengan Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah yang berbunyi “Tujuan kurikulum 2013 adalah menyiapkan manusia Indonesia agar berkemampuan hidup sebagai pribadi dan warga Negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan aktif serta dapat berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, bernegara, berbangsa, dan peradaban dunia”. Dengan itu, pendidikan menjadi tombak bagi generasi penerus bangsa untuk mewujudkan apa yang diharapkan bangsa Indonesia dengan menjadikan peserta didik menjadi manusia yang beriman, taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam pembelajaran sekarang harus dilaksanakan secara interaktif seperti pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 pasal 19 ayat (1) tentang standar nasional yang dalam konteks ini dengan berkembangnya era globalisasi, ilmu pengetahuan, serta teknologi yang semakin pesat, baik teknologi informasi maupun komunikasi akan mempengaruhi pendidikan itu sendiri sehingga dalam pendidikan, peserta didik dituntut untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Guru sebagai pengajar dan pendidik bukan hanya menjadi satu-satunya sumber belajar. Berlakunya kurikulum 2013, guru menjadi fasilitator yang mengarahkan peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran secara efektif dan efisien. Guru hanya fasilitator yang memandu dan mengarahkan siswa dalam proses pembelajaran agar terjadi tindak belajar secara efektif dan efisien (Pujiriyanto, 2012). Untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran, guru sebagai fasilitator memberikan dorongan dalam proses belajar mengajar. Hal yang bisa dilakukan adalah dengan adanya media dalam proses pembelajaran.

Media menjadi alat bantu untuk guru menyampaikan informasi atau materi kepada peserta didik. Media pembelajaran adalah alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang diciptakan guru (Azhar, 2013). Media pembelajaran menjadi salah satu sumber belajar dengan menyalurkan pesan dan informasi berupa materi kepada peserta didik. Hal tersebut menjadikan media sebagai pengantar komunikasi guru dengan siswa. Selain itu media juga berperan sebagai motivasi siswa untuk belajar. Dengan media pembelajaran yang menarik akan membuat siswa tidak akan merasa bosan dengan pembelajaran yang sedang berlangsung. Dengan adanya media pembelajaran, siswa juga dapat bereksperimen langsung dengan apa yang sedang dipelajari. Media menciptakan pengalaman pembelajaran langsung pada siswa yang berkualitas memiliki pengaruh terhadap prestasi akademik (Qondias dkk, 2016).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 12 Desember 2019 dapat diperoleh analisis kebutuhan yaitu, bahwa kondisi yang ada di sekolah dalam proses pembelajaran kurang memaksimalkan penggunaan media dimana tidak banyak proses pembelajaran yang menggunakan media sehingga kegiatan belajar mengajar guru dan siswa lebih memanfaatkan buku tematik untuk melakukan aktivitas belajar dan penyampaian materi juga hanya disampaikan sesuai buku tema yang ada. Dalam wawancara guru kelas menyampaikan bahwa untuk materi arti lambang pada garuda pancasila dan lambang rambu-rambu lalu lintas, belum ada media yang digunakan. Hal tersebut dikeluhkan oleh guru yang terkadang siswa menjadi cepat bosan kurang memperhatikan pembelajaran. Guru kelas III mengatakan bahwa media pembelajaran itu penting digunakan karena zamannya sudah canggih dan siswa akan jenuh apabila belajar hanya menggunakan buku saja. Dari situ dapat disimpulkan bahwa pada kelas III belum memiliki media untuk memperkenalkan lambang pada garuda pancasila dan rambu-rambu lalu lintas yang bisa memotivasi siswa untuk belajar.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang diambil dari observasi dan wawancara yang sudah dilakukan, maka peneliti memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media KOPANCA (Komedi Putar Lalu Lintas dan Pancasila) pada Tema 8 “Prajaya Muda

Karana” Subtema 3 “Aku Suka Berpetualang” Kelas III di SDN 3 Sarongan Banyuwangi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas, dapat disimpulkan rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Kelayakan media KOPANCA (Komedi Putar Lalu Lintas dan Pancasila) pada Tema 8 “Prajaya Muda Karana” Subtema 3 “Aku Suka Berpetualang” Pembelajaran 2 Kelas III di SDN 3 Sarongan Banyuwangi?
2. Bagaimana respon siswa terhadap media KOPANCA (Komedi Putar Lalu Lintas dan Pancasila) pada Tema 8 “Prajaya Muda Karana” Subtema 3 “Aku Suka Berpetualang” Pembelajaran 2 Kelas III di SDN 3 Sarongan Banyuwangi?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Mengetahui kelayakan Media KOPANCA (Komedi Putar Lalu Lintas dan Pancasila) untuk Tema 8 “Prajaya Muda Karana” Subtema 3 “Aku Suka Berpetualang” Pembelajaran 2 Kelas III di SDN 3 Sarongan Banyuwangi
2. Mengetahui respon siswa terhadap media KOPANCA (Komedi Putar Lalu Lintas dan Pancasila) untuk Tema 8 “Prajaya Muda Karana” Subtema 3 “Aku Suka Berpetualang” Pembelajaran 2 Kelas III di SDN 3 Sarongan Banyuwangi

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media pembelajaran KOPANCA (Komedi Putar Lalu Lintas dan Pancasila) dikembangkan berdasar pada hasil analisis kebutuhan siswa untuk menarik perhatian dalam proses belajar serta memberi pemahaman terhadap materi lambang pada Garuda Pancasila dan lambang rambu-rambu lalu lintas dengan cara yang tidak hanya sekedar membaca buku dan melihat gambar.

Spesifikasi yang terdapat pada Media KOPANCA (Komedi Putar Lalu Lintas dan Pancasila) adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan Konstruksinya

Produk media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Media berukuran 60cm x 13cm x 62cm
- b. Media terbuat dari bahan kayu dan triplek
- c. Produk berbentuk lingkaran (bundar) dan lingkaran tersebut terdapat pada 2 sisi yaitu depan dan belakang
- d. Sisi pertama terdapat materi berisi garuda Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika sedangkan sisi kedua berisi materi rambu-rambu lalu lintas
- e. Bagian tengah media terdapat bundaran yang dapat diputar seperti komedi putar yang berisi pertanyaan mengenai materi dan juga berisi lambang-lambang rambu-rambu lalu lintas



Gambar 1.1
Konstruk Media KOPANCA

2. Berdasarkan Kontennya

Media KOPANCA (Komedi Putar Lalu Lintas dan Pancasila) adalah media yang memuat materi tematik kelas III tema 8 “Praja Muda Karana” subtema 3 “Aku Suka Bertualang” pembelajaran 2 terdapat 2 mata pembelajaran yaitu, PPKn dan Bahasa Indonesia. Berikut ini adalah Kompetensi Dasar dan Indikator yang ada pada mata pembelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia:

a. PPKn

Kompetensi Dasar

- 1.1 Menerima simbol sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila” sebagai anugrah Tuhan Yang Maha Esa di rumah
- 1.2 Menerima sikap sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila” di rumah
- 1.3 Memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”
- 1.4 Menceritakan arti lambang negara

Indikator

- 1.1.1 Mensyukuri adanya lambang/symbol negara “Garuda Pancasila”
- 1.2.1 Menerima lambang/symbol negara “Garuda Pancasila”
- 1.3.1 Menjelaskan simbol pada garuda pancasila dan “Bhinneka Tunggal Ika” pada lambang negara.
- 1.4.1 Menyimpulkan sikap yang sesuai arti teks Bhinneka Tunggal Ika pada “Garuda Pancasila”.

b. Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar

- 3.9 Mengidentifikasi lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka dan lambang negara) beserta artinya dalam teks lisan, tulis, dan visual.

- 4.9 Menyajikan hasil identifikasi tentang lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam bentuk visual dan tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.

Indikator

3.9.1 Mencirikan jenis lambang/symbol lalu lintas.

4.9.1 Menuliskan makna lambang/symbol lalu lintas.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran berupa Media KOPANCA adalah:

1. Bagi siswa kelas III media ini dapat digunakan sebagai alat yang lebih memudahkan siswa untuk memahami materi lambang Garuda Pancasila dan lambang rambu-rambu lalu lintas serta untuk menumbuhkan rasa semangat dan motivasi belajar.
2. Bagi guru media ini dapat digunakan sebagai masukan dalam upaya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Sebagai referensi pengembangan media baru untuk membuat pembelajaran yang menarik, memotivasi, dan menyenangkan untuk siswa.
3. Bagi sekolah media ini dapat digunakan sebagai bentuk peningkatan kualitas pembelajaran dalam mencapai tujuan kurikulum yang sedang dikembangkan sekolah. Sebagai pengembangan sarana prasarana untuk sekolah.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan Media KOPANCA ini mengacu pada beberapa asumsi sebagai berikut:

1. Siswa sudah mengenal rambu-rambu lalu lintas namun belum mengetahui jenis-jenis rambu-rambu lalu lintas dan ciri-ciri rambu-rambu lalu lintas.
2. Siswa sudah mengenal lambang negara Indonesia yaitu Pancasila namun belum mengetahui secara detail mengenai lambang Garuda Pancasila.

3. Siswa belajar mengenai rambu-rambu lalu lintas dan garuda Pancasila belum menggunakan media pembelajaran.
4. Penelitian dan pengembangan dilakukan berdasarkan prosedur yaitu potensi masalah, pengumpulan data, perancangan produk, validasi, perbaikan produk, uji coba produk, perbaikan/penyempurnaan produk.

Keterbatasan penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran hanya memuat materi lambang garuda pancasila dan lambang rambu-rambu lalu lintas yang pada pembelajaran ke 3 untuk kelas III di SDN 3 Sarongan Banyuwangi.
2. Uji coba yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini merupakan uji coba yang bersifat terbatas.

G. Definisi Operasional

1. Media merupakan perantara informasi antara guru dan siswa dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang media tersebut berisikan informasi atau materi pada pembelajaran tertentu.
2. Pengembangan media merupakan upaya pembuatan atau penyusunan media belajar yang tersusun berdasarkan perencanaan dan dapat ditampilkan pada proses kegiatan belajar serta disesuaikan dengan kebutuhan dilapangan.
3. Media KOPANCA (Komedi Putar Lalu Lintas dan Pancasila) merupakan media pembelajaran yang terbuat dari kayu bundar untuk memudahkan siswa memahami materi lambang garuda pancasila dan lambang rambu-rambu lalu lintas dan menumbuhkan motivasi dan semangat belajar.
4. Pembelajaran tematik tema 8 “Praja Muda Karana” subtema 3 “Aku Suka Berpetualang” pembelajaran 2 merupakan materi kelas III yang terdiri dari 4 KI 4 KD mata pelajaran PPKn dan 2 KD mata pelajaran Bahasa Indonesia.